

Palais stalyte

canaux suspendus
description p.53-54,
utilisation p.97
et 102

éclairage p.98

Imaginez des tours et des maisons de fonte et de pierre noire, des passerelles et des escaliers qui décrochent les perspectives, des esplanades et des courettes aux pavés glissants, des **canaux suspendus** par des câbles d'acier. Entendez le fracas du tramway qui passe au-dessus de vous et le sourd ronronnement des machines loin sous vos pieds. Une pluie éparsse mais alourdie par les suies et les fumées s'abat sur vos épaules, la brume s'effiloche autour de vous, le vent plaque d'épais **vêtements** sur votre corps transi. Il n'y a d'autre **éclairage** que quelques becs de gaz fumant et, un peu plus loin, la soudaine clarté vive et aveuglante d'une **machine-soleil**.

mode p.77 à 79

machine-soleil
fonctionnement p.68,
utilisation p.52
et 105

Vous voilà en Exil, la Cité verticale, la Cité d'Acier.

EXIL, COMME SI VOUS Y ÉTIEZ...

Exil est une cité humaine construite sur une lune lointaine, au milieu d'un océan déchaîné. Haute de trois kilomètres, d'un diamètre de huit et d'une circonférence de plus de vingt-cinq, Exil est démesurée pour notre entendement. Elle serait comme Paris empilée cinquante fois l'une par-dessus l'autre.

Comment cela est-il possible ? Les ingénieurs et architectes exiléens sont passés maîtres dans l'art de la construction métallique, n'employant la pierre que pour remplir les interstices et monter des maisons et des façades. Par ailleurs, ils s'appuient sur d'immenses aiguilles d'obsidienne qui jaillissent de l'océan et culminent encore à plusieurs dizaines de mètres au-dessus des plus hauts jardins.

C'est entre ces aiguilles que les passerelles et les ponts, les plateaux et les terrasses ont été lancés, reliés par des escaliers et des ascenseurs, de fragiles ponceaux ouvragés et des corniches glissantes. Que ce soit dans les ruelles étroites serpentant entre des bâtiments construits au hasard ou à l'aplomb de vertigineuses percées verticales et horizontales, Exil surprend le promeneur à chacun de ses pas : statues de jeunes artistes à la mode ou antiquités gravées sur une surface recouverte de suie et de mousse, fontaines jaillissantes ou canalisations éventrées, maisons peintes avec force couleurs et boutiques étroites nichées sous une arcade...

Peut-être serez-vous mal à l'aise, soudainement, quand vous prendrez conscience que vous déambulez dans un cimetière. Exil est une nécropole, encore hantée par la présence des **Anciens**, ce peuple finalement détruit par ses esclaves humains plus de deux mille ans avant cet instant. Partout les vestiges des **tombeaux**, les cénotaphes et les mausolées vous renvoient à votre propre mortalité. Il n'est guère étonnant, dans ces conditions, que tant d'Exiléens se laissent aller au **mysticisme** le plus morbide.

Anciens p.14

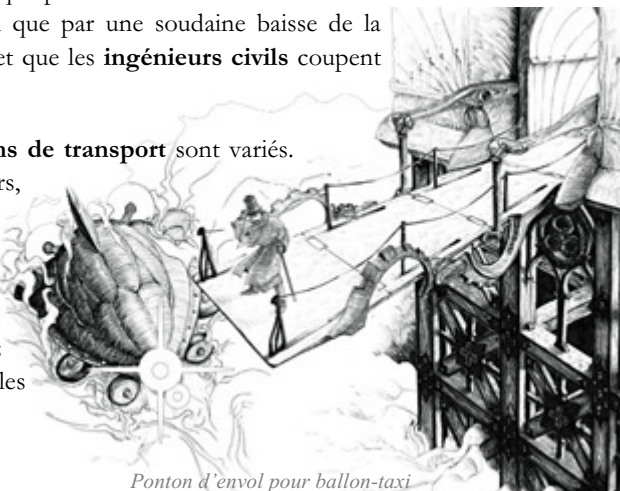
occultisme
p.111-112

Cette morbidité est encore renforcée par l'absence permanente d'une source lumineuse éclatante. En Exil, il fait toujours sombre. Le soleil ne brille jamais sur la cité, même à ses plus hautes altitudes. Le ciel est désespérément opaque sans qu'aucune étoile n'y soit visible. Seule la masse pâle et orangée de la planète Forge emplit le ciel **vingt jours par mois**, se découvrant peu à peu tandis que sa lune aquatique, Exil, lui tourne autour en lui exposant toujours la même face. Forge est elle-aussi peuplée par des humains mais leurs civilisations, abandonnées jadis, n'ont jamais bénéficié de l'esprit de progrès exiléen.

Le rythme des journées de **vingt heures** n'est alors signalé que par l'ouverture et la fermeture des bureaux d'ADMINISTRATION et de la plupart des commerces, ainsi que par une soudaine baisse de la lumière tandis que les gaziers diminuent l'intensité des becs de gaz et que les **ingénieurs civils** coupent l'alimentation des machines-soleils.

Se déplacer dans la cité n'est guère difficile tant les **moyens de transport** sont variés.

Bien sûr, la marche reste encore le plus simple, mais tous ces escaliers, ces pentes et ces montées fatiguent vite. Peut-être choisirez-vous le vélo, fort pratique si l'on profite des ascenseurs et des rues de desserte. Pour les trajets les plus longs, préférez le **tramway suspendu**. Il vous emmènera à destination en peu de temps et peu de changements. Enfin, si vous en avez les moyens, vous apprécierez la rapidité et la souplesse des **ballons-taxis** qui se glissent dans les couloirs et les puits de la cité avec élégance.



Ponton d'envol pour ballon-taxi

tombeaux
description p.72-73,
illustration p.13

calendrier p.20

illustration d'une
montre p.21

pensée ingé-
niérique p.65-66,
illustration p.65

transports
p.100 à 102

tramway
illustration p.232

ballon-taxi
illustration p.105
et 232

port Circulaire
p.45-46

jardins suspendus
p.52-53 et 259

Cité administrative
p.55-56

université p.61 à 64

Grand Opéra p.53
pièces p.110-111
illustration p.52

Du **port Circulaire**, au pied de la cité, jusqu'aux **jardins suspendus** et le quartier des palais, à son sommet, vous aurez tout loisir de visiter quelques-uns des bâtiments qui font l'orgueil et la fierté des Exiléens : la **Cité administrative** et son immense horloge qui règle la vie de chacun, les dizaines de collèges et de maisons d'étude de l'**université** qui entoure la prestigieuse **Bibliothèque universelle**, les loges corpolitaines discrètes qui abritent toute la puissance économique de la Cité d'Acier ou encore le **Grand Opéra**, délice ingénierique et musical tenu au-dessus du vide par des passerelles aussi diaphanes que solides.

VIVRE EN EXIL

Vivre en Exil, c'est avant tout connaître et respecter la **Concorde sociale**. Elle est une pensée, une philosophie, une règle, un principe que chaque citoyen apprend dès son plus jeune âge et que les visiteurs sont bien avisés de connaître. Chacun doit vivre en bonne intelligence avec son prochain, nul ne doit user de son pouvoir pour brimer ses contemporains ni revendiquer plus qu'il n'est raisonnable qu'il puisse obtenir. Tant que chacun reste à sa place et se montre civil et policé, y compris dans les luttes politiques, philosophiques ou syndicales, alors la Concorde sociale est sauve.

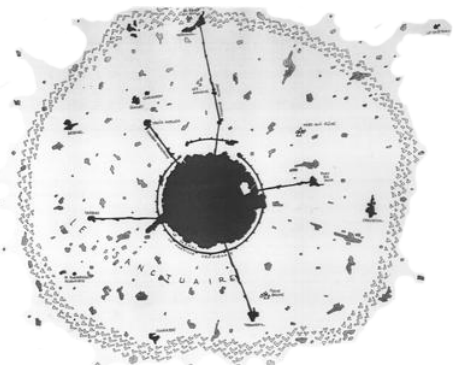
Garante de la Concorde sociale, **ADMINISTRATION** gère au quotidien la vie de la cité et de ses habitants. Plus du tiers des Exiléens travaillent pour elle et, de la **police** aux services funéraires, en passant par l'approvisionnement frumentaire et la gestion des eaux usées, elle est la meilleure garante de la pérennité exiléenne. Sur les passerelles, les **agents de PANDORE** circulent prêts à aider les gens ou à attraper les **voyous et les bandits d'honneur**, tandis que les agents de **SANITATION** prennent de nombreuses (et parfois étranges) mesures prophylactiques.

Là, au-dessus de vous, les **mitiers**, ces funambules de l'impossible, crapahutent dans les entrelacs d'acier et les poutrelles de fonte pour revisser des boulons, refaire des soudures, nettoyer les envahissantes **spores** et vérifier que tous les édifices tiennent debout. En cela, ils sont les auxiliaires indispensables des ingénieurs civils. Ces derniers ont en charge la gestion technique de la cité – de la vérification des constructions à la planification des travaux publics, de la surveillance des machines-soleils à l'étude des **machines absurdes** (d'étranges et incompréhensibles installations, héritage des Anciens faisant fonctionner bien des systèmes au cœur de la cité), du contrôle des centres de répartition vapeur à l'entretien des **intelligences mécaniques**, les immenses calculateurs mécaniques installés dans les murs d'Exil, partout où il y a de la place. Leur idéal ingénierique, tout entier tourné vers le progrès et les techniques, promet à tous une vie meilleure et plus sûre – et pour l'instant, c'est le plus souvent le cas.

Dans les dispensaires, aux côtés des médecins formés à l'université, œuvrent les **scientistes**, cintrés dans leurs chemises amidonnées et leurs gilets de cuir. Médecins et infirmiers, chirurgiens d'élite et psychologues avisés, ils sont là pour aider et guérir. Pourtant, comment expliquer que personne ne leur fasse confiance et qu'une sourde angoisse s'installe quand ils sont dans les parages. N'ont-ils pas délivré la cité de la famine en lui offrant des techniques agroalimentaires avancées, comme la culture hydroponique ou l'élevage raisonné de « sacs à viande » ? Ne sont-ils pas ceux qui ont percé les secrets des **Portes d'Airain**, seuls passages connus entre la lune et sa planète, et qui ont ouvert Exil vers sa voisine Forge ? Trop de rumeurs courent sans doute sur leur compte pour qu'on les accepte jamais totalement – ils vivent entre eux, austères et étranges, pratiquant des rites inconnus et, dit-on, enlevant des enfants pour renforcer leurs rangs. Sont-ils vraiment des savants fous se livrant à d'effroyables expériences comme certains le murmurent ?

Tous ceux qui ne travaillent pas pour **ADMINISTRATION** œuvrent d'une manière ou d'une autre pour les **corpoles** exiléennes – à moins qu'ils ne soient de noble naissance et appartiennent aux familles des patriarches. Les corpoles sont des nébuleuses industrielles et financières, regroupant par dizaines, par centaines, des entreprises et des entrepreneurs engagés à ne travailler qu'avec ceux qui appartiennent à la même corpole, payant police à la même **Maison de négoce** et profitant des coffres de la même **Maison de change**. Sept d'entre elles font plus de la moitié des profits et du commerce en Exil, mais il en existe tant qu'il est difficile de les compter.

Les **patriarches**, eux, furent les maîtres de la cité avant d'abdiquer le pouvoir et de le confier à **ADMINISTRATION**. Maintenant, ils vivent oisivement, avec munificence, dans leurs immenses **palais** aux plus hauts niveaux. Leurs familles donnent les plus belles fêtes, encouragent les plus grands artistes,



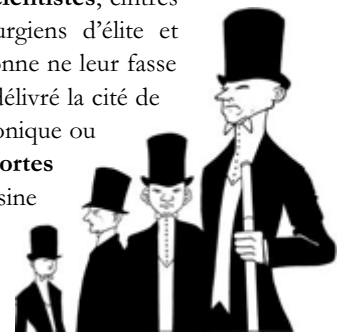
Exil et son port Circulaire vue du ciel

Concorde sociale p.80

polices
PANDORE p.117-118,
SÛRETÉ p.118-119,
OBSIDIENNE p.119

SANITATION p.59
et p.122-123

intelligences
mécaniques p.98-99
et 294 à 297



Énigmatiques scientifiques

corpoles p.90-91

Maisons de négoce
p.90-91

Maisons de change
p.90

patriarches p.85 à 89

palais p.54-55

commandent les plus beaux **automates** – la dernière mode exiléenne, à l'apparence androïde, ciselés dans les plus nobles matériaux et capables de conserver, de servir, d'aider aux tâches quotidiennes.

Bien loin de ces fastes, les ouvriers et les petits employés, exiléens de souche ou immigrants forgiens, sont la **masse des travailleurs** de la cité. Qu'ils s'enferment dans quelque étude pour griffonner toute la journée et aligner des colonnes de chiffres, qu'ils rejoignent les ateliers répartis à travers toute la cité, partout où il y a de la place pour installer des établis et des outils, ou qu'ils descendent jusqu'aux grandes usines métallurgiques et chimiques de la **cité industrielle**, loin sous le niveau du port, les prolétaires vivent chichement et avec dignité, conscients que seul l'engagement **politique**, un **syndicalisme** très fort et une forte solidarité leur permettront de se tailler une meilleure place dans la société sans briser la Concorde sociale.

AU QUOTIDIEN

En Exil, vous **mangerez** surtout des produits de la mer, des algues et du poisson. Vous pourrez aussi profiter des « délices » scientifiques que constituent les viandes fumées et rôties venues des « sacs à viande ». Même la boisson vient de la mer : vins marins, coques cuites ou méduses, il vous faudra vous tourner vers les bières de champignon pour sentir autre chose que le sel et les embruns dans votre verre.

Si vous voulez contacter un ami, décrochez le **parlophone** et, une fois que les chuchotis des intelligences mécaniques se seront tus un instant, il vous suffira de demander son nom et de donner son numéro – s'il en possède un. Aussitôt, on vous mettra en communication.

Plus élégant, plus rare, vous pouvez aussi tenter de lui laisser un message grâce au **chromatographe**. Installez-vous devant le clavier, inclinez le micro, fixez bien l'écran à aiguille, et tapez votre message. Vous pourrez aussi utiliser le chromatographe pour accéder à des banques de données ou interroger les services administratifs à distance.

Si vous en avez les moyens, vous profitez des mille plaisirs de la cité – jugée décadente pour les rudes Forgiens. Les Exiléens sont des sybarites dont les pulsions trouvent leur contentement dans les fêtes les plus débridées, érotiques, folles qui se puissent imaginer. Les **drogues** sont multiples, la **pornographie** un art, l'amour un autre. Les muses dévêtues dans les salons ravissent **poètes et peintres**, musiciens et écrivains qui rivalisent de talent, grassement encouragés par de munificents mécènes, pour les envoûter et les séduire. Plus sérieusement, vous jouez peut-être à la **Manigance**, ce jeu de réflexion et de hasard complexe et délicat, dont les grands maîtres, tous nobles, se déchirent au cours de championnats passionnant les foules de toutes catégories sociales.

Mais même dans les quartiers les plus populaires, vous trouverez à vous distraire : bals populaires, cabarets, chansons, clubs et associations. Et, deux fois l'an, lors du **Carnaval** et lors de la **fête portuaire**, la fête est dans toutes les rues, mélangeant les Exiléens de toutes provenances, de toute richesse, dans un tourbillon de couleurs et de délires – y compris les plus mortels parfois.

En somme, la vie des Exiléens est semblable à celle de tant d'autres, partagée entre le travail quotidien, la famille et quelques loisirs.

HISTOIRE

Les hommes ne sont pas originaires d'Exil ou de Forge. Ils ont été enlevés de la Terre en des temps reculés, emportés comme esclaves par une race se dépérissant, les Anciens. Les hommes furent emmenés sur Forge puis, comme ils se montraient les plus adaptables et les plus industriels (et qu'ils se reproduisaient bien en captivité), nombre d'entre eux furent emmenés sur Exil, au milieu de dizaines d'autres races enlevées, afin qu'ils y construisent les fabuleux tombeaux dans lesquels les Anciens voulaient être ensevelis.

Avec le temps, les Anciens abandonnèrent Forge à son sort et restèrent sur Exil, vivant au milieu des mausolées. Les humains de Forge virent disparaître les derniers bateaux des Anciens à travers les Portes d'Airain et furent livrés à leur sort, construisant bientôt des nations et des empires tels qu'on les connaît aujourd'hui, mosaïque de cultures et de forces politiques clairsemées.

Les hommes en Exil apprirent à courber la tête puis, menés par les patriarches, se rebellèrent et abattirent tous les Anciens et aussi tous les autres



automate de compagnie

chromatographe
p.99

Exil la licenciée
p.113-14

les arts p.111

festivités p.110



Porte d'Airain au cœur de l'Océan Noir

ouvriers p.91-92,
cités ouvrières p.40,
ruches p.40

cité industrielle
p.49-50

politique p.83-84
et 93

syndicalisme p.91

alimentation p104,
aides frumentaires
p.82

parlophone p.100

drogues p.115

Manigance,
affrontement p.85,
historique p.212

chronologie p.16

Guerres
Obsidiennes
p.14-15,
description p.307

peuples esclaves. Il s'ensuivit quatre cent ans de guerre contre les **Lektres**, les seigneurs de l'océan Noir, que les humains finirent par gagner.

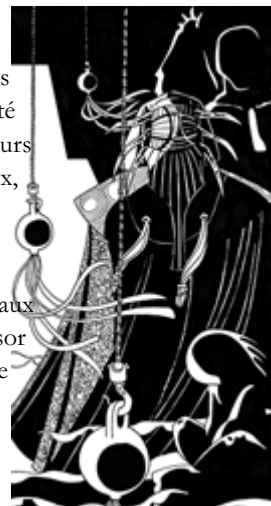
Les patriarches gouvernaient donc Exil, nobles parmi le peuple. Mais, privés d'ennemis extérieurs, ils se firent bientôt la guerre pour le pouvoir. Cela durant longtemps, entrecoupé de paix durables ou non, d'embuscades et d'échauffourées, noyant la cité dans la peur et le sang.

Enfin, certains se levèrent. Le corps administratif, les scientifiques longtemps pourchassés et les ingénieurs civils à l'influence grandissante, s'opposèrent aux patriarches et leur arrachèrent le pouvoir après de longues négociations. L'Exil moderne était née.

Quand les mystérieux **Stalytes** apparurent, après une semaine de tempête et de brumes épaisses, leurs **palais** fermement implantés en Exil comme s'ils en avaient toujours fait partie, la Cité verticale était calme et la Concorde sociale régissait la vie de tous. Ces êtres énigmatiques venus d'ailleurs semblent être plongés dans des études métaphysiques. Le temps ne semble avoir aucune prise sur eux, pas plus que les événements qui agitent la vie de la cité...

Deux cent ans avant cette année, les scientifiques finirent par découvrir le secret des Portes d'Airain. Ils les réouvrirent au passage des navires qui pouvaient désormais passer de l'océan Noir aux mers gelées de **Forge**, de l'obscurité de la lune à l'éclat permanent du soleil forgien. Au cours de l'essor économique qui suivit les premiers contacts depuis fort longtemps entre les habitants d'Exil et ceux de Forge, les corpoles se constituèrent et se développèrent, jusqu'à créer un nouveau pouvoir avec lequel il faut désormais compter, celui de l'argent industriel.

Si, de nos jours, la cité est calme, on ne peut en dire autant de Forge où les **guerres** entre les pays ou entre leurs citoyens font rage, au plus grand bonheur des corpolitains qui trouvent ainsi de nouveaux débouchés pour leurs produits.



Stalyte

Stalytes
description p.303,
illustration p.303
et 289,
arrivée p.304,
Secrétaires p.304
-305,
Messagers p.305
-306,
palais p.306

Forge
climat p.129-130,
carte du continent
p.132

Guerres p.131

EXIL N'ATTEND PLUS QUE VOUS POUR RESPIRER ET VIVRE.

LAISSEZ-VOUS ENTRAINER ET BON JEU !



Exil est un jeu d'Emmanuel Gharbi, développé par
le studio Ballon-Taxi et édité par Ubik
<http://www.ballon-taxi.org>



Illustrations

Jean-Florian Tello, John Grümph, Pierrick « Akhad » May, Christophe Costard